Arta între preferință și tematică

On August 14, 2016

Raportează-ți personalitatea la nivelul unui personaj aflat la baza creației tale, în urma reanalizării modului său de expunere predominant în conștiința artistică.

În această perioadă îi cade în mână lui Eisenstein o carte despre procedeele compoziționale ale lui Tolstoi în „Hagi Murad" și „Holstomer", o poveste autentic emoțională despre construcție. O nouă soluție îi este dată astfel prin transfer. Deci procedeul analizat în acea carte constă în faptul că totul e arătat prin conștiința „înapoiată" a unui personaj. De ce să nu facă și el la fel? De ce să nu soluționeze astfel trecerea celor 33 de ani de la etapa a doua la ultima din filmul său?

E atât de simplu: conștiința cuiva de dinainte de război, izolat timp de trei decenii, care se ciocnește acum de noua realitate, exprimată prin construcția canalului. Astfel decalajul de timp, până acum o dificultate în soluționarea compoziției, devine o necesitate artistică. „În cazul când calendarul nu ar fi impus acești 33 de ani, ar fi trebuit inventați, impuși cu forța."

*Acum bătrânul cântăreț Tohtasin, unul dintre personaje, și-a conturat traseul, are unde să meargă în partea a treia a filmului, devenind un „Holstomer invers". **

Leadership: Îți exprimi preferința pentru o tematică inedită capabilă să te reprezinte ca model de comunicare artistică, prin intermediul conștiinței unui personaj care se alătură în povestea vieții tale?

Datorită raportului complex între autenticitate și premisele construcției unei identități a ideii de artă, artistul (asupra căruia se poate proiecta o nebunie a combinației dintre ficțiune și realitate) se simte obligat să-și întărească mijloacele de validare a creației, arătând o preferință pentru tematica inedită prin intermediul conștiinței „înapoiate" sau „avansate" a unui personaj. Prin identitatea ideii de artă se înțelege partea de rezistență a unei construcții emblematice, devenită un fel de necesitate a artistului de a însufleți o lume pierdută în „negura de vremi", de a dilua conținutul unui mesaj expus ca o reflectare a laturii sale creative.

Așadar, felul în care practici cunoașterea cea mai înaltă, factorul de producție prim al descoperirilor, susținând evaluarea caracteristicilor reale ale construcției de artă, creează nevoia imperioasă de exprimare pe un altfel de subiect, adăugat pe trunchiul existențial al unei personalități în manifestare psihologică dinamică.

Aici ne referim la un model de comunicare artistică al cărui principal atu îl constituie raportarea la un personaj interpretat într-o producție cinematografică care se relevă spectatorilor prin intermediul interacțiunilor dintre Egoul regizorului și Alter-Egoul său. Povestea unui personaj este curajul unui regizor de a modifica o realitate în funcție de cum crede el că ar trebui să se întâmple evenimentele, încă această realitate să rămână în amintirea lumii, și chiar să o schimbe.

Ce cunoaștere i se poate atribui unei instanțe narative, în cadrul actului artistic, astfel încât să se poată realiza o temă cuprinsă între realitate și ficțiune? Și ce-ar fi dacă imaginea unei anumite raționalități nu ar avea șansa de reușită din cauza faptului că nu poate stabili un raport viabil cu realitatea înconjurătoare?

Leadership: Ești în stare să percepi cunoașterea artistică din prisma unei experiențe de creație numită "o trecere dincolo de oglindă", încât să permiți conștiinței scurtcircuitarea distanței dintre realitate și ficțiune?

Iată un nou personaj, o identitate abstractă, perfectă pentru o tematică mai puțin explorată, care aparține unor surse de compoziție provenind din legătura formată între opțiunea personalizată și modelarea permanentă a rolurilor în funcție de context. Iar conștiința acestui personaj intervine, ca superioară față de precedentele modele, prin atitudinea de apărare sau de supunere, printr-un proces de identificare integrală cu rezultatul unei științe și al unei îndeletniciri care exaltă voința umană deasupra limitelor commune.

Liderul este creatorul unui personaj aflat într-o continuă transformare, un personaj care arată efectul direct în degajarea comportării și evoluției față de însăși opera în care este dezvoltat. De aici rezultă o concepție nouă despre reorientarea gândirii sau regăsirea ordinii reale a valorilor care îl întregesc pe lider în sfera artei de a se manifesta ca sursă de stimulare imaginativă și de interpretare creativă.

Să-ți raportezi personalitatea la nivelul unui personaj aflat la baza creației tale, în urma reanalizării modului său de expunere predominant, între o conștiință înapoiată și o conștiință avansată, este o reflectare a experienței de acomodare la o situație determinată de însăși noțiunea de deținere a unei profunzimi de expresie personală, cât mai apropiată de spiritul originalității.

Experiența de creație numită "o trecere dincolo de oglindă" se referă la raportul regizor-personaj care se confruntă cu imaginea de sine aflată relativ la maturizare, reprezintând (ca necesitate artistică) acțiunea diferit de felul cum o percep alții, dar identică cu cerința autoritară a conștiinței care strigă: "Fii atent să nu confunzi ce vrei să fie adevărat cu ce este adevărat".

Arta între preferință și tematică vizează transferul de manifestare al personalității în afara a ceea ce știm despre ea și efectul pe care îl produce într-un punct de recepționare al creației, exprimată printr-un ansamblu de elemente de construcție (atitudini-valori) care servesc ca bază de susținere a conceptului de „cunoaștere transferabilă”.

Ceea ce transferi prin creație, de la tine la personajul tău, și invers, nu se opune normelor rigide ale leadershipului. Ci, dimpotrivă, este o integrare a gândirii într-o altă direcție de înțelegere, cuprinsă între necesitatea artistică a sublinierii contrastelor caracteristice evoluției tale și necesitatea de a te descoperi în ce nu ai mai fost.

* Notă: Ion Barna - *Eisenstein* , Editura Tineretului, 1966.

Source: https://neculaifantanaru.com/arta-intre-preferinta-si-tematica.html